

Elektronische cadeautjes van de kerstman

Gadgets voor jonge goeroes

Knikkerbanen en melodica's mogen dan educatief verantwoord zijn, wij meden ze als de pest en gingen op zoek naar verleidelijke eindejaarscadeaus voor whizzkids: speeltjes voor kinderen wiens chocovingers regelmatig op het computerklavier van papa of mama kleven. DIRK SCHOOFS

Niet toevallig heeft consumentenorganisatie Oivo www.oivo.be in november een dossier gepubliceerd waarin de trends in speelgoedland op een rijtje worden gezet. De Europese consument is de grootste speelgoedkoper ter wereld en 81% van de totale consumptieproductie voor kinderen is speelgoed. Europeanen hebben een zwak voor traditioneel speelgoed, terwijl het kleine Amerikaantje houdt van alles wat door films en tv-feuilletons geïnspireerd is.

De Europese speelgoedmarkt groeide de laatste jaren met 10%, maar stilaan kwijnt die toename weg. Om die neerwaartse evolutie te counteren, proberen speelgoedfabrikanten hun doelgroep te verbreden in twee richtingen. Men richt zich steeds meer op jongere kinderen én op volwassenen bij wie gaming een aanvaard fenomeen is geworden.

De Belgische consument geeft per kind jaarlijks gemiddeld € 230 uit aan speelgoed. Daar hebben we de videogames niet bij gerekend. Doen we dat wel, dan mag je dit bedrag optrekken naar € 282. Uit de maandelijkse cijfers van Toy Industries lezen we dat 49,5% van de totale speelgoedverkoop in november en december over de toonbank gaat. Het marktaandeel van poppen en elektronische voertuigen neemt af. De klimmers zijn speelgoed voor baby's en peuters en één op zes van de uitgaven voor speelgoed wordt besteed aan videospelletjes. De batterijverkoop stijgt spectaculair. Een verkoper vertelde ons dat 80% van het verkochte speelgoed tijdens de eindejaarsfeesten op batterijen werkt.

Met de cijfers van Oivo in de achterzak trokken we op pad met drie ervaringsdeskundigen: Michaël, Tomas en Eline. Samen willen we zien wat de trends zijn. Onze testkids voldeden aan strenge selectiecriteria:

- Jong zijn: inderdaad, Michaël is 12, Tomas 8 en Eline 10.
- Geen resultaten van ons onderzoek vrijgeven voor publicatie: in hun enthousiasme "Wauw, mee naar de speelgoedwinkel" hadden ze niet eens door dat ze aan dit stuk meewerkten.
- Geen familie zijn van een redactielid: we mogen er niet aan denken dat ze ons achteraf de oren van de kop zeuren om die dingen werkelijk te kopen. Daar zijn ouders voor. We zijn goed, maar niet gek.

Na de rammelaar: de laptop



Is a?pel met één of twee p's?



De Genius Notebook is eigenlijk een spelconsole die jouw vaardigheden bijhoudt.

Nog voor je kind zijn veters kan strikken, krijgt het een "educatieve" laptop op schoot. Met deze laptops leren kinderen werken met letters en woorden, omgaan met de muis en – weliswaar onechte – e-mails ontvangen. De **Dora Laptop** van VTech kost € 34,95 en is bedoeld voor peuters vanaf 3 jaar. Voor deze prijs heeft dit elektronisch toestel een klein lcd-schermpje waarop kleine animaties te zien zijn en een muis voor links- en rechtshandig gebruik. Met de laptop worden 29 activiteiten getraind: taal, rekenen, logica en muziek. Als Tomas in de taalmodule bijvoorbeeld op de c-toets duwt (je moet zo'n kind toch "format-c" leren), zegt de elektronische stem: "c van cent." **Disney Princess** (€ 49,95) brengt een soortgelijke laptop met een tiental activiteiten. De **Genius Notebook** van VTech (€ 49,95) ziet er realistischer uit en is bedoeld voor iets grotere kinderen. Natuurlijk zijn dit geen echte computers waarop je kroost zelf documenten kan aanmaken. Het gaat in wezen om een elektronisch spel met leerzame activiteiten. Het kind wordt getraind doordat de peuterlaptop foute antwoorden onthoudt en laat herhalen. Het toetsenbord bevat niet alleen lettertjes, maar ook woorden en plaatjes – en goddank ook een volumeschakelaar.

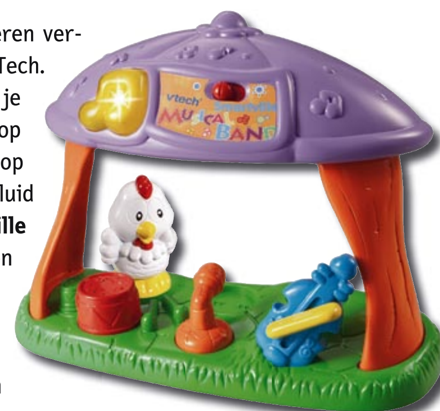
De spelconsole sluipt de kamer van steeds jongere Belgen binnen. V.Smile is een TV Learning System waarmee erg jonge kinderen avonturen beleven. **V.SMile Baby** (€ 79,99) is een draadloze console die je kan aansluiten op de tv of los kan gebruiken als activiteitenbord. Al vanaf 9 maanden kan de baby op avontuur met Baby Poeh en zijn vriendjes. Hij krijgt "een activiteitenbord" in zijn knuistjes gestopt met 15 kleine spelletjes om kennis te maken met muziek, vormen en kleur. **V.Smile Pocket** (€ 99,95), bestemd voor kinderen van 5 tot 10 jaar, is een draagbare spelconsole, met een relatief groot kleurenscherm van 3,7 inch, waarin je alle V.Smile-games kan stoppen en die je kan aansluiten op je tv. Natuurlijk zijn er losse V.Smile-games op de markt, zoals **Aladdin** (5-7 jaar), **Spiderman** € 23,95 (4-7 jaar) en **Nemo** € 23,95 (3-6 jaar).

JA, WIJ ZIJN VERSLAAFD

Wij hielden een korte enquête bij 160 jongeren tussen 12 en 15 jaar. Daaruit leerden we dat 22% meer dan 14 uren per week gamet, en 15% tussen 7 en 14 uur per week. Slechts 25% gamet minder dan 3 uur. 20% van onze testgroep noemt zichzelf ronduit verslaafd. Het populairste spel in deze groep is San Andreas (36%), gevolgd door Fifa (27%) en op de derde plaats Need for speed (21%). GTA San Andreas is een gewelddadig spel over een jongeman die in Vice City (Miami) zijn familie moet redden en controle probeert te krijgen over straatbendes. 71% van de geënquêteerden geeft toe regelmatig games te spelen waar het bloed van afdruipt, terwijl 41% van de kinderen zelf denkt dat ze agressiever worden van games.

Slimmer en leniger

Vanaf 12 maanden kan je kinderen verrassen met **SmartVille** van VTech. Het gaat om speelsets waarbij je ukkepuk dieren en figuurtjes op de sensoren moet plaatsen en op die manier hun naam, het geluid en de kleur leert. Het **SmartVille Boomhuis** (€ 19,95) heeft een lichtgevende zon, lichtgevende toetsen en vormen om kleuren te leren. Bovendien herkent het de speelstukken van andere SmartVille-speelsets. In het **SmartVille muziekcentrum** (€ 19,95) worden lichtgevende muzieknoten getoond, en je kan er de muziekinstrumenten en microfoon activeren. Onze testkids konden het kippetje en de kikker zowel in het **SmartVille postkantoor** (€ 14,95), de **brandweerkazerne** (€ 19,95) als het **ijssalon** (€ 14,95) laten kakelen en kwaken. Het is niet zo dat je van elektronisch speelgoed per definitie lui en dik wordt. Voor dansmariekes zijn er verschillende interactieve dansmatten. De **V.Smile Muziek en Leer Mat** (€ 39,95) sluit je aan op de joystick van de V.Smile zodat je 10 activiteiten kan doen. Een elektronisch dansvriendje legt je uit wat er van je verwacht wordt. Je oefent pasjes in, probeert ze na te dansen en leert danspasjes onthouden. Het gaat niet alleen om dansen. De mat is ook van kleuren en getallen voorzien. Zo kunnen kinderen in dansgames kleuren leren, zelf muziek maken en woordjes samenstellen. Star Lites brengt eveneens een goedkoop **interactief danstapijt** (€ 24,95) dat dochterlief (wat zijn we seksistisch) op haar diskman of mp3-speler aansluit. Wil je haar pirouettes laten maken in een echte tutu, koop haar dan de **Home Ballet Studio** (€ 34,95) van Spin Master. In het koffertje zit een balletdanstapijt met de 5 elementaire posities voor de voeten, 1 dansstaaf en een initiatie-dvd van 30 minuten. De **Plug 'n Play gametrainer** (€ 129) is een hometrainer op kindermaat die we aansluiten op het televisietoestel, zodat de jonge sporter zichzelf als een getekend animatiefiguurtje ziet fietsen. Het kind kan van op de hometrainer zijn snelheid aangeven en zelf een leuke reisroute bepalen.



De figuurtjes van SmartVille passen op sensoren en zijn onderling verwisselbaar.



De hometrainer toont op het televisietoestel een leuk én veilig fietsparcours.

Red de robot



De Robosapien heeft zelfs een camera op zijn kop.



De Roboraptor heeft zijn eerste slachtoffer gemaakt.

Deze eindejaarsfeesten mogen we een invasie van robots verwachten. We hadden het kunnen weten: “Size does matter”. De robots waar onze testkids zich door lieten charmeren, waren de grootste en de duurste. Ze zeulden een doos uit de rekken met een robot die je voor € 249 kan adopteren. De **V2**, een WowWee-product van ruim een halve meter hoog, stapt zoals een mens, kan met zijn klauwen dingen oprapen en slikt batterijen als gek. Maar ook de goedkopere **Robosapien**, die slechts € 59,95 kost, wordt volledig draadloos via een infraroodcontroller bestuurd. De **Roboraptor** (€ 99,95) en de **Robopet Cyber Pet** (€ 49,95) moeten toppers worden. Het gaat om interactieve dinosaurussen in robotvorm die draadloos bestuurd op twee of vier poten je huisdieren de stuipen op het lijf jagen. De elektronische beesten reageren zelfstandig op hun omgeving dankzij *infrarood*- en geluidssensoren. Onder hun pantser hebben ze luidsprekers en in hun kop zit een camera.

De in 1998 gelanceerde Furby hangt nog altijd in de rekken. De belangrijkste reden voor zijn succes was de schijnbaar aanwezige intelligentie en zijn zogezegd leervermogen. Terwijl de Furby een abstract wezentje was, krijgen we nu meer levensechte imitaties. Verras je partner bijvoorbeeld met de **gorillakop** (€ 208,95) en leg hem onder de lakens. Succes verzekerd. Met de afstandbediening laat je deze kingkong-tronie smoelen trekken, of je rekent op zijn audiovisuele sensoren die hem zelfstandig laten reageren op geluid en beweging. Eline capituleerde voor de **Fur Real Knuffelchimp**. Voor € 39,95 heb je een charmante babychimpansee die zijn armen naar je uitstrekt, echte chimpanseegeluidjes maakt en gevoederd kan worden met zijn bananenfles.



De babychimpansee die zijn armpjes naar je uitstrekt moet de slinkende verkoop van poppen compenseren.

Hondenogen op spelcomputer

Het valt op hoe goed ons trio op de hoogte is van de nieuwste consoles. De nieuwe **Nintendo DS Lite** (€ 149) is 42% kleiner en 21% lichter dan de originele Nintendo, en de positie van de knoppen is lichtjes aangepast. De originele DS was op het vlak van ontwerp geen hoogvlieger. De power-knop zat bijvoorbeeld erg ongelukkig, waardoor je soms het spel uitzette zonder te bewaren. In de Lite is die knop verplaatst naar de zijkant. Er zit een microfoontje in het scharnier en het scherm heeft vier helderheidsniveaus om energie te sparen. Zo kan je 15 tot 19 uur spelen op de laagste helderheid, en 5 tot 8 uur op de hoogste. DS slaat op het “dual screen”. Met een bijgevoegd pennetje (de stylus) bedien je het aanraakgevoelige scherm onderaan. De spellen voor de Nintendo DS Lite koop je in zogenaamde cartridges. De Nintendo DS Lite is achterwaarts-compatibel en ook Game Boy Advance-cartridgdes kan je er in stoppen, al zullen die een beetje uit het apparaat steken. Je kan (net als bij de PSP) draadloos tegen een andere Nintendo DS-speler spelen, maar je moet toch opletten. Hoewel de Nintendo DS *regiovrij* is en dus spellen van elk gebied kan draaien, kunnen sommige draadloze multiplayergames niet overweg met spellen van een ander gebied. Een Nintendogs uit de VS zal bijvoorbeeld geen verbinding maken met een Nintendogs die oomlief heeft meegebracht van zijn vakantie in Azië.



Het onderste scherm van de Nintendo DS Lite is aanraakgevoelig.



Vertroetel je digitale hondje op je Nintendo.

Van deze **Nintendogs** (€ 34,95) wordt overigens erg veel verwacht. Het gaat om een Nintendo-spel voor kinderen ouder dan drie dat zich gedraagt als een tamagotchi. In de rekken hangen cartridges volgens hondenras (dalmatiër, yorkshire terriër, labrador, chihuahua, ...). Stop hem in de console, en vanaf dan kan je hem dankzij je Nintendo DS overal meenemen. Via het touch screen zal je het hondje aaien, een balletje naar hem gooien of lekker over zijn buik kietelen. Je kan zelfs met je pup praten via de ingebouwde microfoon van de Nintendo DS.

De meeste shops gebruiken de eindejaarsfeesten om hun **Game Boy Micro** te braderen, die geen verkoopssucces was. Enkele maanden geleden kostte de dwerg onder de Game Boys nog € 90; nu vind je hem aan € 45. De **Game Boy Advance SP** (€ 100), waarbij SP staat voor Special, is een vierkantige openklapbare spelcomputer. Ook hier wordt het *lcd*-schermpje dus beschermd als men de Game Boy niet gebruikt. Het apparaat bevat



BAN HET BOEK, LEVE DE GAMES

Dat computergames en vechtspellen een negatieve invloed hebben op onze jeugd wordt door steeds meer deskundigen tegengesproken. In "Everything bad is good for you" stelt Steve Johnson vast dat de gemiddelde intelligentie van kinderen de afgelopen jaren meetbaar is gestegen. Deze evolutie is niet te danken aan het onderwijs, maar wel aan omgevingsfactoren die steeds complexer worden, waaronder games. Hij illustreert dit met het volgende beeld. "Wij groeiden op met Starsky & Hutch, verhalen met een eenvoudige verhaallijn; er was dé goeie en dé slechte die oppervlakkig werden getypeerd. De huidige generatie ziet iedere dag games en films genre NYPD Blues, waar complexe verhaallijnen door elkaar lopen en "good guys" behoorlijk wat slechte karaktertrekken hebben."
De angst voor gaming is ongegrond, aldus Johnson. Het rolmodel van ouders en opvoeders is veel belangrijker voor de opvoeding dan het geweld dat in een computergame verpakt zit. Ouders moeten excessen beperken zonder te overreageren. Boeken daarentegen zijn verantwoordelijk voor de chronische ondervoeding van de zintuigen, omdat ze in tegenstelling tot games slechts een bijzonder klein deel van onze hersenen aanspreken.

een *lithiumbatterij* waarmee je 10 uur aan de slag kan, of zelfs 18 uur als je verlichting uit zet. Gametitels variëren van € 18 tot € 50.
Iets oudere jeugd kwijlt op de onbetwistbare topper onder de consoles: de **PSP** of **PlayStation Portable** (€ 249) – zeg maar de draagbare spelcomputer van Sony. We overdrijven een beetje als we zeggen dat de PSP een PlayStation 2 in handvorm is, maar de verkoop loopt als een trein. Het kleinood is slechts 17 cm breed, weegt 260 gram en heeft een bijzonder goed tft-lcd beeldscherm van 480 bij 272 pixels met meer dan 16 miljoen kleuren. Het beschikt over stereoluidsprekers en een hoofdtelefoon- en microfoonaansluiting. Dankzij het draadloos netwerk *(WiFi)* kan je met je makkers in *multiplayer* gaan. De PSP heeft een *usb*-aansluiting om gegevens uit te wisselen via een geheugenstick. Toch heeft Sony speciaal voor de PSP de Universal Media Disc op de markt gebracht, een minischijfje waarmee je in de wagen met de hoofdtelefoon langspeelfilms kan bekijken. 143 minuten Narnia of 121 minuten Spiderman kosten net geen € 13 per film.



Op de PSP kan je tevens bioscoopfilms bekijken.

VAKTAAL A - M N - Z

INFRAROOD: Om via infrarood signalen te versturen, moeten zender en ontvanger dicht bij elkaar staan en mag de straal niet onderbroken worden.

LCD: Ieder beeldpunt van een lcd-beeldscherm bestaat uit een klein vloeibaar kristal. Door zo'n kristal onder stroom te zetten, licht het beeldpunt op. Wordt vaak gebruikt voor beeldschermen, polshorloges, enzovoort.

LITHIUMBATTERIJ: Ook wel Li-Ion batterij genoemd. Herlaadbare accu, die je vaak tegenkomt in gsm's en notebooks.

MULTIPLAYER: Met verschillende spelers hetzelfde spel spelen – draadloos, in een netwerk of via internet.

REGIOVRIJ: Sommige dvd-films of spelletjes hebben een regiocodering, waardoor ze enkel geschikt zijn voor bepaalde toestellen. Regiovrije games hebben deze beperking niet.

USB: Universal Serial Bus. Veelgebruikte poort om een snelle verbinding te leggen tussen je pc en de randapparaten.

WIFI: Wireless Fidelity. Standaard voor draadloze communicatie tussen apparaten.



Wauw, een Wii

Op het vlak van spelcomputers moet de **Wii** het verschil maken. Nadat de GameCube van Nintendo flopte, probeert dezelfde fabrikant het opnieuw met de Wii (spreek uit als "wie"). De Wii slikt uiteraard de oude GameCube-spellen, maar daarnaast zal het mogelijk zijn om via een downloadsysteem, de Virtual Console, zowel de klassiekers van de afgelopen 20 jaar als de meest geavanceerde Nintendo-spellen binnen te halen. Het meest opvallende aan de Wii is de *controller* om de spelletjes te besturen. Deze Wiimote lijkt op een afstandbediening die je in één hand houdt. Het vernieuwende is dat de Wiimote bewegings- en positiegevoelig is. Op een computerbeurs zagen we een tennisspel waarin men met de controller zwaaide als met een echt tennisracket. Denk aan alle veldslagen die je voortaan met het blanke zwaard uitvecht en waarvan je letterlijk moe kan worden. Op het ogenblik dat wij met de bende op stap gingen, was er in de Benelux nog geen Wii te koop. Maar als je dit leest, moet je hem kunnen meenemen voor een slordige € 229. Nintendo wil de Wii een stuk goedkoper positioneren dan zijn concurrenten.



Michaël verloren we in de hoek van de Xbox.

Wij vonden de **Microsoft Xbox 360** aan € 375. Hierin zit een processor van 3,2 *GHz* met drie aangepaste PowerPC-kernen, waarbij elke kern twee taken tegelijk kan uitvoeren. Dit betekent dat de Xbox 360 hetzelfde kan als zes losse *processors*. Plug je hem in het tv-toestel op Jantjes kamer, dan kan zoonlief er eveneens dvd's mee bekijken. Bovendien vind je in de doos een headset en een draadloze controller. De gewone Xbox 360 heeft een harde schijf en een *Ethernet*-aansluiting om in netwerk te spelen. Ben je niet geïnteresseerd in de draadloze mogelijkheden van de Xbox, dan is er een goedkoper model (de **Xbox Core**) zonder harde schijf en zonder *HDTV*-kabels.
Wij lieten ons vertellen dat de Xbox vooral wordt gekocht door de hardcore-gamer en oudere jeugd tot 77 jaar. Bij jongere kinderen vanaf 7 die een spelcomputer vragen, gooit Sinterklaas nog steeds de **PlayStation 2** door de schoorsteen. Die kost niet eens de helft (€ 145), en wie niet tevreden is met de gewone controller, kan het spel met een draadloze controller (€ 34) bedienen. Een PlayStation 2-game heb je al voor € 9,99, en je kan de spelcomputer uitbreiden met allerlei hardware die de simulaties echter maken. Die hardware wordt vaak in combinatie met een spel verkocht. Het **Race Pack** laat zich ontvouwen tot een racezetel met een stuur en twee pedalen, inclusief game, waarmee je op de PS2 of Xbox door de bocht kan scheuren. **SingStar** (€ 150) is een andere PS2-uitbreiding, met twee microfoons die je in de usb-poorten van de PS2 plugt, zodat je 30 populaire clips in karaoke kan meezingen. Heel leuk is **Buzz** (€ 67), een quizpakket met meer dan 1.000 clips en 5.000 vragen over muziek. De spelers drukken op de bijleverde glimmende quizknoppen voordat het juiste antwoord in beeld komt...



Van Logitech het stuur, de versnellingspook en de drie pedalen waarmee je werkelijk kan leren autorijden.



De Wii moet met de beweging- en positiegevoelige controller een unieke spelbeleving worden.

De medialink



In 2006 kennen de spelletjes die gebaseerd zijn op audiovisuele producties een sterke groei. Zo volgt het computerspel **Windkracht 10 Koksijde Rescue** (€ 24,95) de Vlaamse topproductie. Barbie krijgt concurrentie van **Winx**, de wonderbaarlijke elfjes. Eline mocht foto's schieten met de **Winx-digitale camera** (€ 49,99), een digitaal fototoestel van 2,6 *megapixels* zonder lcd-schermpje. Je kan het wel meteen inpluggen als webcam en er korte filmpjes mee opnemen. Bovendien zitten er twee software-cd's in de doos om beelden eenvoudig te bewerken en om albums samen te stellen. De fabrikanten gaan erg ver om hun technologische spullen in de kinderkamer binnen te loodsen. Desnoods wordt er een pluchen beest omheen genaaid. Een pluchen giraf met in zijn buik een 24,4-cm tv-scherm (diagonaal

Met het digitale cameraatje van Winx moet je net als vroeger door de zoeker kijken.



Het beeldscherm sluipt de kinderkamer binnen via knuffels in pluche.



Met Winx-studio kan je beelden bewerken en in albums bewaren.



Luchtdrummen en scratchen



PlayStation doet het nog altijd bijzonder goed bij de jongste gamers.



De motionspeakers bedien je door je hand te bewegen.

De speelgoedfabrikanten spelen in op het succes van de *iPod* en laten de grens tussen multimedia en speelgoed vervagen. Het originele Apple-product wordt omringd door goedkopere klonen. Maar laat je niet in eerste instantie door de prijs verleiden. De klonen die wij in handen kregen, bleken niet compatibel te zijn met iTunes. Ook op het vlak van opslagcapaciteit en bediening moet een kloon vaak de duimen leggen voor the real thing. In ieder geval merkten we dat kinderen zowat iedere *mp3*-speler “iPod” noemen. Enkele iPod-hebbedingen sprongen in het oog. Eerst is er de **Lichtset** € 34,95 voor de iPod Nano, een hoesje dat je over de Nano klikt en waarin lichtjes branden. De **Virtuele drumsticks** (€ 49,95) zijn veel leuker. Je plugt ze in om het even welke mp3-speler en je trommelt met de sticks in de lucht. Op elke stok staan knoppen waarmee de artiest in spe het volume regelt, drums selecteert en verschillende ritmes aangeeft. Grappig is de **MiFlower** (€ 39,95), een elektronische bloempot waar in het hartje van de bloem elektronische animaties verschijnen. De bloempot zelf dient als luidspreker, terwijl de blaadjes een mini-lichtorgel vormen. Voor wie lekker wil scratchen, is er de **MiJam Mixer** (€ 64,95). Het draagbaar toestel heeft 12 mixeffecten die je bedient door er met de vingertoppen over te schuiven. Ook op het vlak van luidsprekers heeft men niet stil gezeten. De **i-Tube** (€ 24,95) is een aparte witte luidspreker in tubevorm en de **Motion Speaker** (€ 79,95) is een lichtgevende luidspreker voor de mp3-speler. De ingebouwde bewegingssensoren zorgen ervoor dat het volume wordt geregeld door de handen te bewegen. Het grappigst vinden we de figuurtjes van **IZ** (€ 39,95), waarbij je door aan de armen en de benen te draaien de geluidssterkte regelt en 7 verschillende geluidseffecten kan horen. Om nog te zwijgen over de **Hip Hop Pets** (€ 15,95), mechanische hondjes die bewegen op de maat van het geluid. ♦



Word luchtdrummer met de drumsticks.



De MiFlower is een luidspreker met lichteffecten.



Sluit hem aan op je mp3-speler en laat hem dansen.



De Pixel Chix zullen in de media zwaar gepromoot worden.

Deze luidsprekers voor de mp3-speler bedien je door aan hun oren te draaien.

gemeten) van **Hannspree** kost € 299. Een echte lederen voetbal met daarin een beeldscherm komt op € 399.

Toch hoeft het niet altijd groot te zijn. De **Pixel Chix** (€ 33,99) zijn charmante tamagotchi’s van Mattel. De wezentjes wonen in een digitaal huis, en via knopjes kan je ze laten lachen, eten geven en verzorgen. Deze 2D-wezentjes in een *3D*-wereld zullen zwaar gepromoot worden in de media. Je bent gewaarschuwd...

Met dank aan: Transposia, Dreamland, Het Computerwinkeltje en FNAC.

VAKTAAL A - M N - Z

CONTROLLER: Kastje waarmee je je spelconsole bestuurt.

ETHERNET: Met een Ethernet-kaart kan je een computer aan een netwerk aansluiten. Het Ethernet-protocol gebruikt zogenaamde UTP-kabels, die lijken op een uit de kluiten gewassen telefoonaansluiting.

GHZ: De klokfrequentie per seconde, vooral gebruikt bij processors. Eén gigahertz komt overeen met één miljard instructies per seconde.

HDTV: High Definition TV, ook wel de toekomst van de gewone tv genoemd. HDTV biedt televisieprogramma’s aan in een resolutie van 1080 lijnen in plaats van de gewone 576 lijnen. Op die manier is de kwaliteit uitstekend. Je hebt wel een nieuwe tv nodig, en voorlopig kan je HDTV-kanalen enkel per satelliet ontvangen.

IPOD: Draagbare mp3-speler van Apple met een harde schijf of flashgeheugen. Deze populaire mp3-speler wordt vaak geïmiteerd. Met zo’n mp3-speler kan je overal mp3-muziek beluisteren.

MEGAPIXEL: Eén megapixel is gelijk aan één miljoen beeldpunten of pixels. Een fotoapparaat dat foto’s van maximum 1600 x 1200 pixels kan maken heeft een resolutie van 2 megapixel. Hoe meer pixels, hoe scherper de foto.

MP3: Met de mp3-compressiestandaard wordt muziek gecomprimeerd zodat er ongeveer een tiende overblijft van het originele bestand. De geluidskwaliteit wordt er echter niet noemenswaardig minder op.

PROCESSOR: Het centrum of het hart van de computer. Alle rekenkundige en logische bewerkingen worden door de processor uitgevoerd en dan verder naar het systeem verstuurd.